

Livre du Barbare



LES TERRES
D'ONDEVAL

Dernière mise à jour : 19 Juin 2023



Le Barbare

Alors que certains se perdent dans la forte émotion qu'est la colère, le barbare a appris à l'utiliser et à la transformer en force destructrice. Étant robuste et imposant, ces êtres sont des spécialistes du combat au corps à corps et il n'est pas rare de les voir en première ligne d'une mêlée. Souvent stigmatisés en raison de leur tempérament, ces individus décident parfois de quitter les grandes villes pour s'établir plus près de leurs émotions primales: la nature.

Compétences de Base

- Potentiel de Rage
- Rage Meurtrière

Points de vie de base : 6

Le Berserker

Ces féroces combattants ne laissent pas des choses mineures telles qu'une hémorragie massive, une flèche en plein cœur ou bien même le sectionnement d'un membre entier les arrêter. Il serait difficile de trouver un être plus déterminé que le berserker et il vaut mieux espérer ne pas être sa cible.

Bonus

- Action Libre I
- Combat Aveugle

Ouverture

- Adrénaline

Le Brise-Sort

Étant déjà de véritables remparts contre l'avancée d'autres combattants, les Brises-Sort ont décidé de parfaire leur arme la plus puissante, leur corps, pour également pouvoir lutter contre les utilisateurs de magie. Ces derniers ont subi des transformations leur permettant de canaliser leur rage en énergie assez puissante pour détruire la magie d'autrui.

Bonus

- Résistance aux Sorts
- Peau Anti-Magique I

Ouverture

- Peau Anti-Magique II
- Destruction de Sorts





Adrénaline

Coût : (5 Berserker)

Profil : Barbare

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 1 heure

Description : Si le Barbare tomberait dans le coma pendant un combat, il lâche un long cri et récupère tous ses points de vie. Pendant ce temps, il résiste à la douleur. Après 10 secondes, le Berserker tombe dans le coma (peu importe sa quantité de points de vie) et devient *Insoignable* pendant 1 minute.

Rage: Le Barbare peut investir 1 point de rage pour également pouvoir résister à 1 effet de contrôle pendant la durée de l'Adrénaline.

Ambidextrie I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Filou, Bandit, Rôdeur, Guerrier, Barbare

Description : Le personnage peut tenir une arme à deux mains dans une seule main. Au deuxième niveau, le personnage peut tenir une arme à deux mains dans chacune de ses mains.

Constitution Naturelle

Coût : (2)

Profil : Barbare

Description : Le Barbare obtient 1 point de vie de base supplémentaire tant qu'il ne porte pas d'armure moyenne ou lourde.

Cri de Guerre I, II

Coût : (1) (1)

Profil : Barbare

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Le Barbare lâche un cri d'intimidation et cause un effet de *Peur* pendant 1 minute à une cible à 5 mètres.

Rage: Le Barbare peut investir 1 point de Rage pour pointer 3 cibles supplémentaires.

Destruction de Sort

Coût : (3 Brise-Sort)

Profil : Barbare

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 heure

Description : Permet de frapper une cible avec une arme pour dissiper le dernier sort actif lancé sur cette cible.

Rage: Le Barbare peut investir 1 point de rage pour faire une destruction totale, ce qui dissipe tous les sorts actifs sur la cible.

Peau Anti-Magie I, II

Coût : (2) (2 Brise-Sort)

Profil : Barbare

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Au moment où le Barbare subit un sort magique, il se frappe le torse pour annuler tous les dégâts reçus.

Rage: Le Barbare peut investir 1 point de rage pour également annuler les effets de contrôles du sort.

Potentiel de Rage I, II, III, IV, V

Coût : (2) (2) (2) (2) (2)

Profil : Barbare

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Lorsqu'il entre en combat, le Barbare reçoit 1 point de rage par niveau de compétence s'il ne porte pas d'armure moyenne ou lourde. Les points de rage permettent d'améliorer l'effet des autres compétences de Barbare au moment où elles sont utilisées. Les points de rage sont perdus aussitôt que le combat se termine.

Rage Meurtrière I, II, III

Coût : (3) (3) (3)

Profil : Barbare

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Le Barbare lâche un cri de rage pour causer 1 dégât supplémentaire sur 3 de ses coups au choix pendant le combat.

Rage: Le Barbare peut investir 1 point de rage pour que les trois coups causent plutôt 2 dégâts supplémentaires. Cependant, il subit un effet d'*Enragement* pour 1 minute.



Combattant

Endurance du Combattant

Coût : (3)

Profil : Combattant

Description : Le Combattant obtient 1 point de vie de base supplémentaire.

Expertise Martiale

Coût : (5)

Profil : Combattant

Description : Le Combattant peut causer 1 dégât supplémentaire sur 1 coup. Cet effet peut être réutilisé après un délai de 10 secondes.

Intimidation I, II

Coût : (1) (1)

Profil : Combattant

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de prendre une position intimidante, pointer une cible à 5 mètres et lui causer un effet de *Peur* pendant 1 minute.

Parade I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Combattant

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet à un personnage qui utilise une arme à une main et qui n'a pas de bouclier d'annuler les dégâts et effets d'une attaque d'arme ou d'un toucher après avoir reçu le coup ou le toucher.

Spécialisation d'Armure

Coût : (2)

Profil : Combattant

Description : Procure 1 point d'armure supplémentaire à un personnage portant une armure. Le point d'armure est considéré comme faisant partie de l'armure et peut être réparé.

Tactique Militaire

Coût : (5)

Profil : Combattant

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 heure

Description : Le combattant donne un discours inspirant de 1 minute, puis une explication en détail de la tactique militaire à employer dans le prochain combat pendant au moins 4 minutes. Toutes les personnes ayant écouté le discours dans sa totalité pourront causer 1 dégât supplémentaire sur trois coups de leur choix dans le prochain combat, tant qu'ils restent à 20 mètres de la personne ayant donné le discours.

Utilisation de Grand Bouclier

Coût : (2)

Profil : Combattant

Description : Permet l'utilisation de boucliers ayant un rayon plus grand que 25 pouces (64cm).



Action Libre I, II

Coût : (2) (3)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister aux effets de contrôle physiques. Chaque niveau de compétence permet de choisir deux effets parmi la liste pour pouvoir y résister. Les choix d'effets sont: *Immobilisation, Pétrification, Tomber au Sol, Projection, Étourdissement, Déséquilibre* et *Enchevêtrement, Ralentissement*.

Coma Simulé

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet de simuler le coma parfaitement. Durant votre Coma Simulé, vous êtes immunisé à la douleur, mais pas aux dégâts. Si un personnage tente de vous achever pendant votre Coma Simulé, vous ne mourrez pas et vous tombez plutôt réellement dans le coma. Un personnage avec la compétence « *Vigilance* » peut détecter votre Coma Simulé en vous touchant.

Combat Aveugle

Coût : (3)

Profil : Général

Description : Permet de garder les yeux ouverts pour continuer à se battre à pleine efficacité lors d'un effet d'*Aveuglement*. Cependant, tout ce qui n'est pas lié directement à votre combat vous est inconnu comme si vous aviez toujours les yeux fermés.

Dévotion Divine

Coût : (4)

Profil : Général

Description : Permet d'obtenir un Don de la Foi de votre choix parmi la liste de votre dieu.

Pour choisir cette compétence, il faut choisir une Divinité à laquelle le personnage se dévoue. Le personnage doit avoir des alignements correspondant aux Alignements Autorisés du dieu. Le personnage doit agir pour promouvoir les Sphères d'Influences de son dieu. Si le personnage venait à agir d'une manière que sa divinité considère déplorable, cette compétence peut être perdue. Il est impossible d'avoir plus qu'un Don de la Foi permanent à moins d'être Champion ou Prêtre.

Endurance Magique

Coût : (5)

Profil : Général

Description : Le personnage ne prend aucun dégâts de type magique.

Endurance du Corps

Coût : (3)

Profil : Général

Description : Le personnage obtient 1 point de vie de base supplémentaire.

Esquive I, II

Coût : (3) (3 Furtif)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Un personnage portant une armure légère ou aucune armure peut éviter une attaque d'arme ou un sort de toucher. Voir la section « *Esquive* » du document « *Règlements* » pour tous les détails.



Héritage Linguistique

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet d'apprendre à lire et écrire une langue reliée à votre héritage. Chaque langue n'est disponible qu'à certaines races.

Elfe commun: Elfes et Elfes Déchus.

IroNain: Nains.

Dragonit: Drakes.

Ork: Orcs et Gobelins.

Impérial: Damnés et Élevés.

Royal: Humains et Demi-Animaux.

Immunité à un Élément

Coût : (5)*

Profil : Général

Description : Chaque niveau permet de ne prendre aucun dégât élémentaire d'un des 4 éléments: Feu, Glace, Acide ou Foudre.

Incantation en Armure

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet d'incanter de la magie en portant une armure ou en portant un bouclier.

Persuasion I, II

Coût : (1) (2 Philosophe)

Profil : Général

Description : Permet de convaincre une cible que votre dernière phrase est bien vraie. L'effet cesse si la cible obtient ou a déjà une information qui contredit votre phrase. Au deuxième niveau, l'effet peut être utilisé pour convaincre qu'une histoire ou rumeur est vraie, et peut être appliqué sur tous ceux lisant un document écrit et signé par le personnage.

Potentiel de l'Esprit I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Général

Description : Le personnage obtient 1 point d'Esprit de base supplémentaire par niveau de compétence.

Premiers Soins I, II

Coût : (2) (2 Médecin de Combat)

Profil : Général

Description : Permet de donner des premiers soins (placer le corps dans une position sécuritaire, appliquer un bandage, cautériser une blessure, etc.) à une cible dans le coma pour la soigner de 1 point de vie après 1 minute de travail ininterrompu. Au deuxième niveau, le processus ne prend que 10 secondes, et la cible reprend tous ses points de vie manquants si la procédure a été faite hors-combat.

Résistance aux Poisons I, II

Coût : (3) (3 Laborantin)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 1 heure

Description : Permet de résister aux effets d'un poison de base. Le deuxième niveau permet également de résister aux poisons de maître.

Résistance aux Sorts

Coût : (3)

Profil : Général

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 heure

Description : La cible résiste aux dégâts et effets du premier sort qui l'affecterait.

Ressources Illimitées I, II

Coût : (1) (1)

Profil : Général

Description : Le personnage obtient 5 pièces d'or au début de sa journée (*à l'inscription*). Au deuxième niveau, 10 pièces d'or.

Sablier de l'Esprit

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet de méditer dans le calme et sans interruption pendant 1 minute pour déclencher une récupération de 1 point d'Esprit par minute. La récupération cesse aussitôt qu'un point d'Esprit ou un point de vie est perdu.



Sixième Sens

Coût : (5)

Profil : Général

Description : Permet de voir les personnes invisibles et de savoir qu'elles sont invisibles aux yeux des autres. Permet aussi de ressentir la position d'êtres présents dans *l'Écho* à moins de 5 mètres. Permet également de voir les *Trésors Cachés* dans *l'Écho*.

Vaillance

Coût : (2)

Profil : Général

Utilisation : Une

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister à un effet de *Peur*.

Vigilance

Coût : (2)

Profil : Général

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 heure

Description : Permet de contrer les compétences *Vol-à-la-Tire* et *Distraction*. Permet de toucher une cible pour savoir si elle est en *Déguisement*, *Coma Simulée* ou s'il s'agit d'une *Hologramme*.

Voix Irrépressible I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister à un effet de *Silence*.

Volonté de Fer I, II, III

Coût : (2) (3) (4)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister aux effets de contrôle mental. Chaque niveau de compétence permet de choisir deux effets parmi la liste pour pouvoir y résister. Les choix d'effets sont: *Amitié*, *Pacification*, *Sommeil*, *Antipathie*, *Enragement*, *Vérité*, *Possession*, *Fascination*, *Hallucination* et *Hypnotisme*.